

게임

## JumpCrab - 유니잼 후기



소노재 · 2025. 1. 20. 14:04

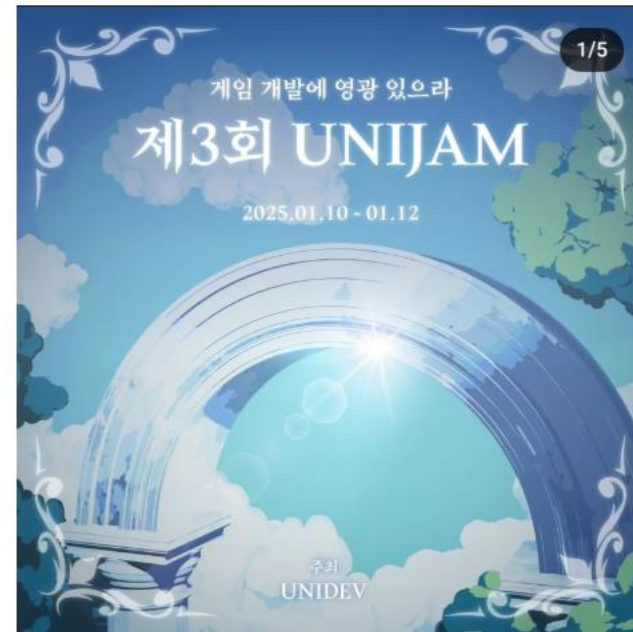
URL 복사

📄 통계



# 유니잼 후기

소노재



제 3회 UNIJAM

# 안녕하세요...!

- 유니잼을 갔다 왔습니다.
- 간단한 후기와 여러 생각들을 풀려고 합니다.
- 기억이 희석될 수 있어서....
  - 부정확할 수도 있습니다... 그렇구나 생각해주세요.
- 블로그 홍보도
  - 여기에도 적어놨어요.
  - <https://blog.naver.com/sonojae1367>



판넬 & 배너?

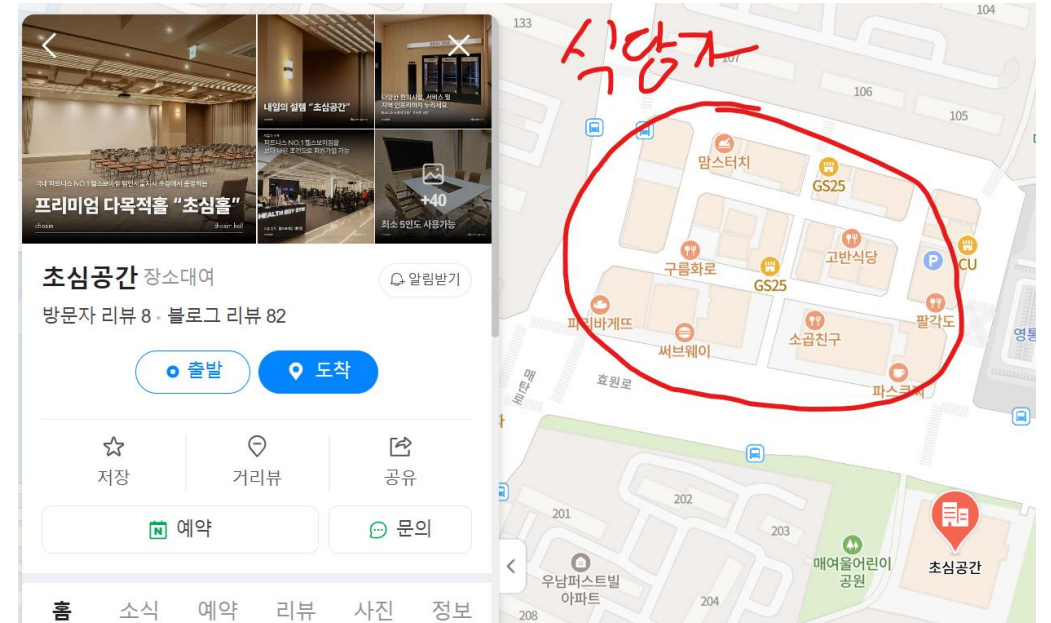
# 1일차

## • 출발

- 일단 장소가 수원이었습니다.
  - 멀었어요
  - 다행히? 사당에서 거의 직행하는 고속버스가 있어서 편하게 갔습니다.
    - With 민서형 / GDC (서영누나)
    - 미리 만나서 아침 겸 점심으로 국밥을 먹었어요.

## • 수원에 도착

- 지하 공동? 같은 곳을 대관했습니다.
  - 주변을 탐색했는데 밥집이 많았습니다.
    - 대부분 식사를 여기서 해결하는 느낌



# 1일차

- 요래 생겼습니다.
  - 보통 컨퍼런스 하는 공간 같아요
- 판타지 컨셉
  - 컨셉이 판타지...
- 팀빌딩
  - 모여서 개회식을 하고...
    - 팀 빌딩을 했습니다.



개발 전경



대주교님



주제는 점입가경인데 처음에 들었을 때 '어? 너무 광범위하지 않나?' 라고 생각을 했어요. 점입가경이 아닌 게임이 어디 있겠어요. 많은 게임들이 "Easy to learn, Hard to master"을 표방하고 있듯이 그냥 갖다 붙이면 다 점입가경 같아서 주제가 좀 더 세분화 되어도 괜찮지 않나 생각했었습니다.

## Rule . 파티

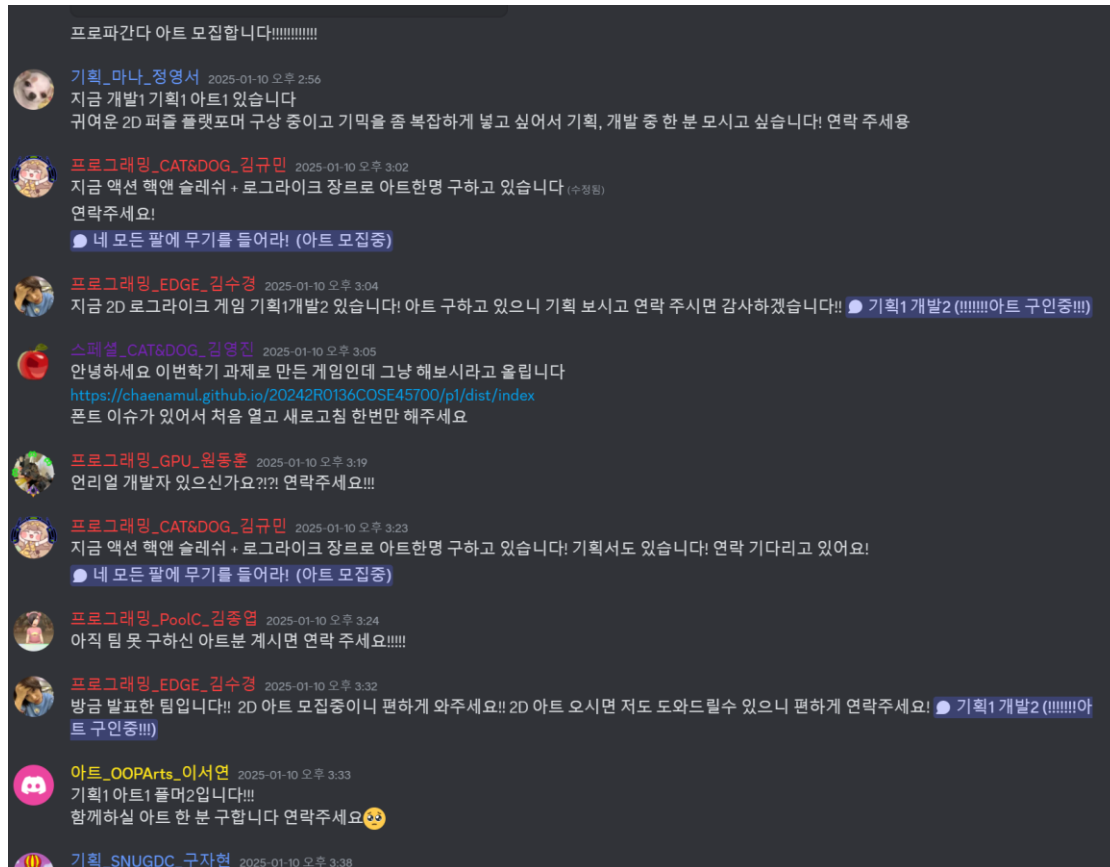
- 파티 하나는 용사 5인으로 구성
- 단일 파티 내 단일 길드 용사 최대 2인까지 (ex. 마나 3 X / SNUGDC 2 + TUMS 2 O)
- 모집 완료 시 5인 모두 성소에 방문하여 조력자에게 파티 등록  
(파티 등록 순으로 던전 내 테이블 선점 가능)
- 등록된 파티는 테이블에서 프로필 포스터 작성 후 파티원 1인이 성소에 방문하여 조력자에게 파티 확정
- 파티 확정 시 디스코드 채널 1개 해당 파티 전용으로 배정. 이후 식사, 개발 등 자유롭게 활동 진행
- 파티 모집 마감 시간 10월 19:00시
- 19시 이후에도 파티를 등록하지 못한 용사들은 성소에서 자동 매칭하여 임의로 파티 구성
- 용사들은 자기소개서, 포트폴리오, 발표 등을 직접 제작하여 성소에 자기 홍보 요청 가능,  
용사의 희망에 따라 디스코드 게시글 업로드, 직접 발표 등을 통해 홍보 진행 (선착순)

# 야생의 팀빌딩

- 무수한 자기 PR의 향연

- 저는 아무것도 없는데

- 요즘 개발자들은 자기 PR하는 노션이나 링크 하나씩은 기본인가요....



# 아쉬웠던 점

- 너무 야생인거 같아요.
  - 기획자들은 자기 기획을 가지고 발표를 할 수 있었습니다.
    - 하지만 아트나 플밍은 발품을 팔거나, 디코에서 홍보를 하는 방법밖에 없었어요.
  - 기획자 발표도 약간 시장통에서 하는 느낌...
    - 기획 발표가 잘 안들려서....
- 팀빌딩에 직군 제한이 없어요.
  - 그 각 팀에서 가져갈 수 있는 직군의 비율이 정해지지 않아서
    - 어느 팀은 아트 독식, 어느 팀은 플밍 독식...
    - 이런 불상사가 생겼습니다.
  - 모 참가자들은 게임잼을 진행하기보다 귀가를 하신 분들 도 있습니다.
    - 너무 안타깝고 슬펐습니다ㅠ



# 본인 이야기

- 저는 민서형과 같이 했습니다.
  - 사실 민서형과 세현형이 PR 문서 만드는거 보고 있었는데
    - SNUGDC에서 한 분이 오셔서 기획을 설명해주시더라구요.
      - 저도 좋은 것 같고, 민서형도 좋다고 하시길래 냉큼 들어갔습니다.
      - 중점적으로 봤던 건,
        - 게임잼에서 만들만한 규모인가? -> 라이트 하다
        - 이 게임이 주제와 부합한가? -> 컨셉이 좋다
        - 내가 할 수 있는게 있는가? -> UI & 타이틀 만들기.

사실 처음에 기획을 들었을 때 '개가 냄비에서 탈출하는 게임' 이라고 하시길래 '개가 냄비에서?' 라고 생각해서 놀랐었는데요. 나중에 민서형한테 물어보니까 자기도 처음에는 그렇게 들었다고 하더라구요 ㅋㅋ 그래서 돌이 막 웃으면서 이렇게 잔인한 주제를 가져오시다니 ㄷㄷ 라고 오해했던 해프닝이 있네요. 다행히 '개'가 아니고 '게'였습니다 ㅋㅋ

연경님이 아트 2분도 순식간에 섭외하셔서 기획+아트 1, 아트 2, 플밍 2라는 아트가 충분한 엄청 호화스러운 팀이 만들어졌습니다! 살면서 이렇게 많은 아트 리소스와 게임을 개발해본건 정말 처음이라 설렘어요.

## 개발 시작



팀 T-Crab & 게임 JumpCrab

민서형이 평소에 2D 사이드뷰 게임을 많이 만들어보셔서 메인인 게임 부분을 만들기로 했고, 저는 사이드로 타이틀, UI등을 만들기로 했습니다. 저도 UI가 좀 더 편한거 같아서 UI를 맡기로 했어요.



개발 전경

- 이산화탄소와 습기가 많아요.
- 사람들이 못 씻어요.
- 컴퓨터가 상시 풀가동이에요
- 더워요

# 이벤트 행사(중간중간)

- 조력자분들과 미니 게임을 하고 이기면 추첨권을 줍니다.
  - 레고블럭, 서머너즈 가슴기, 던파 장패드, 던파 아크릴 스탠드, P거짓 포토카드...
- 게임 종목이 다양해서 좋았어요.
  - 팔씨름, 공기, 리듬게임, 박자 게임, 사과 게임등등....
    - 개발 중간중간에 환기를 할 수 있어서 좋았습니다.
- 추첨권을 3~4개 얻었는데 거기서 다 P거짓 포토카드가 나와서 슬펐어요. (꼴등 3연속...)
  - 나중에 라디오에 사연제보해서 가슴기를 받았습니다.



가슴기

# 넬장님의 뽀숭빠숭



- 영상은?
  - 저 random 채널 위 어딘가에 있습니다.

# 수면 해결법

- 본인(희망편)
  - 1일차 : 1시 정도에 대충 소파에 가서 잔다.
    - 자다가 일어나서 무대위에 대충 가방을 베고 잔다.
  - 2일차 : 3시에 민서형과 같이 찜질방에 가서 잔다.
    - 팀원들 분중엔 아예 주변에 숙소를 예약하신 분들도 있더라구요....
- 모 관찰대상(절망편)
  - 1일차 : 밤샘 개발을 한다.
  - 2일차 : 밤샘 개발을 한다.
    - 3일차 낮에 룡패딩을 입고 바닥에 누워 새우잠을 잔다.
- 넬장님(세현형)
  - 1일차 : 관찰 못함
  - 2일차 : 관찰 못함
  - 3일차 : 낮에 복도에서 대짜로 잠
    - 아쉽게도 사진은 못 찍었습니다.

# 개발은 할 수 있을 때 하자...

- 무슨 일이 터질지 모르니까...?
  - 갑자기 유니티가 안 돌아갈줄 누가 알았겠어요....
    - 해상도 이슈도 터져서....
  - 민서형이 캐리했습니다.
    - 선배의 위대함을 느낌

한 3시간 자고 마무리 하러 아침에 왔는데, 갑자기 민서형 맥북에서 유니티가 안돌아가는 이슈가 터져서 상황이 급박해졌습니다. 저도 마무리 개발을 해야하는데 민서형이랑 머지도 해야하고.... 기능 추가도 해야하고...



마지막 날 민서형

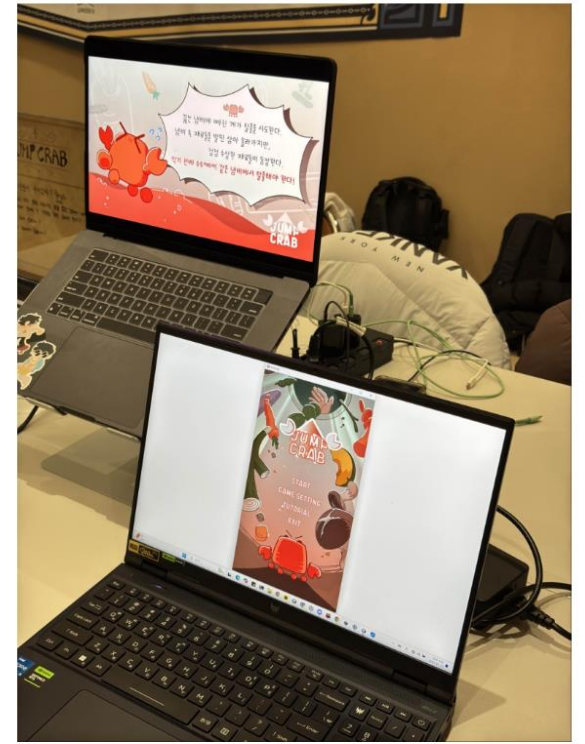
# JumbCrab

- '게' 가 냄비를 탈출 하는 게임
  - 그런데 알고보니 마녀의 냄비였다?
- 아트가 많은 게임
  - 아트가 무려 3명...ee
  - 작업 인력이 남아서 심지어 만화도 그렸어요.
- 플레이 링크
  - <https://minseokim1.itch.io/jump-crab-unijam2025>

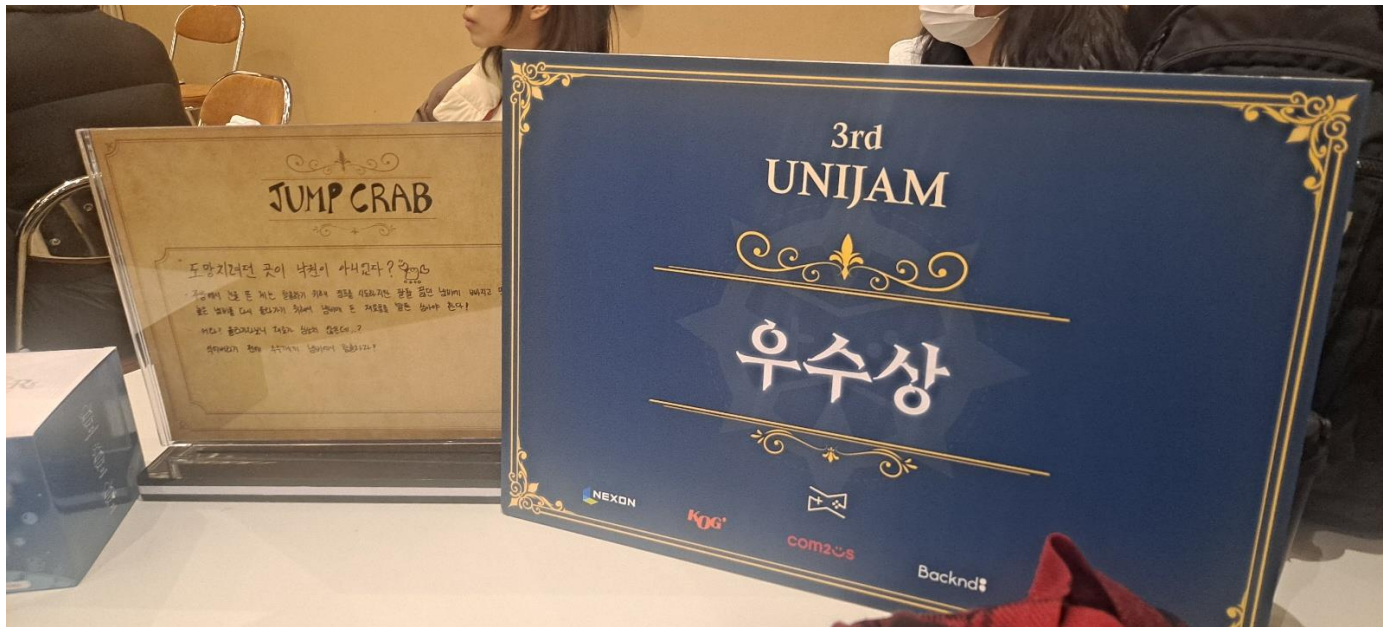


# 결과물

- 우수상 받았어요.
  - 모든 영광을 팀원분들께....
  - 디테일, 퀄리티에서 점수를 많이 받은 거 같아요



시연 테이블





# 종합 후기

- 알찬 행사였어요
  - 저는 매우 만족
  - 일단 뿌리는게 많았고...
    - 행사팀도 열심히 준비한 게 보여서 좋았어요.
- 지하라서 환기가 안돼요.
  - 숨쉬기가 힘들고 몽롱했어요.
- 사진을 많이 찍어야겠다...
  - 화면 자료가 부족하네요



# 감사합니다

- 다음엔 ndm 후기로...?
- 선배들의 후기가 궁금해요.
  - To 민서형, 세현형
    - 간단하게 발표해주세요

